**RETROSPEKTIVA SPRINTU 1**



Firma: J.KOD

Datum: 7. 10. 2017

# POUŽITÉ POJMY

Story = produktové zadání (kdo, co, proč)

Backlog = seřazený seznam budoucích story

Story pointy = složitost story

**Scrumboard** = přehled činnosti ve sprintu

Pálení story = schválení story jako hotové

Velocita = průměrná rychlost týmu

# Smyslem retrospektivy sprintu je:

* Kontrola toho, jak probíhal poslední sprint s ohledem na lidi, vztahy, procesy a použité nástroje
* Identifikace a seřazení hlavních aspektů, které fungovaly dobře a které je možné zlepšit
* Vytvoření plánu na zavedení jednotlivých vylepšení; tento plán je vytvářen stejným způsobem, kterým Scrum tým provádí svou běžnou práci při vývoji projektu

Scrum master povzbuzuje Scrum tým ke změnám (myšleno ke změnám v rámci procesu Scrumu) – ke zlepšení vývojového procesu a postupů za účelem efektivnějšího a příjemnějšího průběhu příštího sprintu. Během každé retrospektivy Scrum tým uvažuje o tom, jak vhodnou adaptací definice „hotovo“ zvýšit kvalitu produktu.

Scrum tým by měl mít na konci retrospektivy hotový seznam zlepšení, která v dalším Sprintu zavede. Zavádění těchto zlepšení v dalším Sprintu je vlastně adaptací plynoucí z kontroly, kterou Scrum tým provedl sám na sobě. I když zlepšení mohou být zaváděna kdykoliv, retrospektiva sprintu přináší týmu metodickou a formalizovanou příležitost k zaměření se na kontrolu a adaptaci.

# STARFISH ANALÝZA

CO DĚLAT VÍCE

* Řešit jak to mají ostatní
* Hledat méně problémů a místo nich více řešení
* Práci na poslední chvíli
* Nedělat chyby – jejich oprava stojí mnoho času
* Více komunikace
* Častěji sledovat změny na GitHubu a SeeNowDo
* Popisky ke commitům
* Osobní komunikace a schůze
* Designové řešení
* Souvislé doplňování SeeNowDo
* Naplánovat vše společně jako tým

CO NEDĚLAT

V ČEM POKRAČOVAT

S ČÍM ZAČÍT

CO DĚLAT MÉŇĚ